Q&A

UMINEKO

NO NAKU KORO NI

هذا سجل مُنتَقًى من مقابلات ريوكيشي 07
(مؤلف سلسلة عندما يبكون: أومينيكو وهيغوراشي)

في المقابلات تعريف بعمل ريوكيشي ونبذة عن منهجه في الكتابة، إضافة لنقاط حديث عن سلسلة أومينيكو.

تحتوي المقابلة على حرق خفيف لمعلومات وردت في الحلقة السابعة من أومينيكو، لذا لا ينبغي مشاهدتها قبل الوصول لتلك النقطة من السلسلة.

Q&A

UMINEKO

NO NAKU KORO NI

الصحفي: شكرًا جزيلًا لموافقتك على مقابلتنا، أولًا هلّا عرفت الجمهور بنفسك؟
ريوكيشي: مرحبًا، سررتُ بلقائكم جميعًا، أنا ريوكيشي 07 من مجموعة الدوجين "07th Expansion". في بلدنا اليابان، مصطلح "الدوجين" يرادف "الهُوَاة" أو "أعمال الهُواة"، وأنا أحدُ هؤلاء. أعمالنا من قبيل "هيغوراشي" و"أومينيكو" تُدعَى رواياتٍ صوتية (وهي نصوصٌ تُقرأ على الحاسوب مرفوقة بالصور والموسيقى). في العادةً يكون عملي مركّزًا على التأليف وكتابة النصوص، مع أني أحيانًا أشارك في العمل على الرسم وتصميم الألعاب أيضًا. (طبعًا بما أنّ عمل الدوجين هواية، أحب أن أتحدّى نفسي دائمًا بأشياء أخرى غير التأليف بدافع المتعة)

الصحفي: كيف أصبحتَ كاتبًا؟
ريوكيشي: حاولتُ في شبابي أن أتحدّى نفسي في مجالات كثيرة من أجل التعبير عن ذاتي، ومن بينها تقنيات الروايات المرئية التي تجمع بين الكتابة والموسيقى والإخراج والرسم. أظنُّني ببساطة صرتُ كتابًا في اللحظة التي تحدّيتُ نفسي فيها بتلك الطريقة ووضعتُ عملًا نصب عيني ثمّ جلستُ أمام لوحة المفاتيح.

الصحفي: ما هي رواياتك المرئية المفضّلة؟
ريوكيشي: في البداية لا يمكن أن أغفل عن Otogiriso وBanshee's Last Cry من Chunsoft فمنهما تعلّمت أساسيات الروايات الصوتية. ثمّ لا بدّ أن أذكر أيضًا أعمال LEAF مثل Shizuku و Kizuato و To Heart وكذلك أعمال Key مثل ONE وKANON وAIR.

الصحفي: هل شخصية باتلر مستوحاة من فينيكس رايت في لعبة Ace Attorney؟
ريوكيشي: نعم ولا، طورت باتلر بشكل مستقل، ولكني في الحقيقة من النوع الذي يحب وضع اقتباسات في أعماله لأي شيءٍ يحبه، هذه ليست عادةً جيدة عند الكتاب، ولكني لا أستطيع مقاومتها، حين صممت باتلر، كنتُ فعلًا معجبًا جدًّا بشخصية فينيكس رايت، وأخذت منه حتى حركة الإصبع (هاهاها).

Q&A

UMINEKO

NO NAKU KORO NI

الصحفي: كيف نجحت في تصوير الأحاديث والأسرار العائلية والعلاقات المعقدة بين أفراد الأسرة بواقعية كبيرة في أومينيكو؟

ريوكيشي: قبل أن أصبح كاتبًا، اشتغلتُ عشر سنوات موظفًا حكوميًا في دار البلدية، انتقلتُ حينها بين عدة أقسام وسمعتُ ورأيت قصصًا واقعية لكثير من الأسر ومشاكلها وهمومها، تجربتي تلك انعكست على هيغوراشي وأومينيكو.

الصحفي: هل سبق أن وجدتَ من المتابعين أفكارًا تخالف ما كنتَ تتصور؟

ريوكيشي: نعم، أحيانًا كثيرة أحاول أن أقدِّم شيئًا ما بطريقة معينة، لأجد أن القراء فسروه بطريقة مختلفة تمامًا، ذلك رهينٌ بالخبرة في الكتابة. استغرقني العمل على هيغوراشي 4 سنوات، وقد استفدتُ كثيرًا من آراء وردود فعل القراء فاستغللتُها في أومينيكو، العلاقة بيني وبين المتابعين علاقَة أخذ ورد.

الصحفي: لربما بعض أسئلتك غامضةٌ فوق اللزوم فيبدو وكأن الجواب أتى من العدم، على سبيل المثال، لم نعرف أن حادثة روكينجيما كانت انفجارًا حتى آخر الحلقة السادسة.

ريوكيشي: صحيحٌ أنها أول مرة ذُكِرَت فيها طبيعة الحادثة، لكن في نهاية الحلقة الأولى قيل أن جثة ماريا "لم يُعثَرَ منها سوى على عظم الفك"، ثمَّ في الحلقة الرابعة، ظهر أن مركب إنجي رسى في المرفأ الخلفي للجزيرة بدل الميناء الرئيسي ولم يظهر شيءٌ من بقايا القصر، إذن كان ممكنًا جدًا الوصول إلى استنتاج "شيءٌ ما غير ملامح الجزيرة"، كون حادثة روكينجيما انفجار ليس تلميحًا، بل هو جزءٌ من الجواب، يمكن القول أن كل ما ظهر بعد الحلقة الخامسة هي أجزاء من الجواب تم التلميح له من قبل.

الصحفي: لماذا ترتكز أغلب قصصك على الصراع بين التفسير المنطقي والتفسير الخارق للظواهر؟

ريوكيشي: هذا شيءٌ أحبِّذ أن أترك تفسيره للجمهور.

Q&A

UMINEKO

NO NAKU KORO NI

الصحفي: كثيرٌ من أعمالك إمَّا تندرج في صنف الغموض أو تحتوي على عناصر غموض، فما قصتك مع هذا الصنف؟

ريوكيشي: في نظري ، أعتبر أنيّ أكتب في صنف "الألعاب" أكثر من "الغموض"، وكأنَّها لعبةٌ بيني وبين متابعينا، وبصفة عامَّة، أعتقد أنَّ صنف الغموض ككل ما هو إلا صنفٌ فرعي يندرج تحت صنف "الألعاب". طبعًا لا تخفى عنِّي الكثير من الأعمال الأدبية الكلاسيكية التي يعتبرها الناس غموضًا، وأحبُّ قراءتها أيضًا.

لكن أخشى أنيّ لن أدعي بأنّي هاوي كبيرٍ للغموض، وإلا سيستاء منِّي كثيرٌ ممَّن يعتبرون أنفسهم هواةً لهذا الصنف، لأني حسب معاييرهم لستُ حتى قارئ غموض حقيقي هاهاهاها

الصحفي: في "أومينيكو تشيرو"، استعنتَ بوصايا نوكس وقواعد فان دين العشرين كعناصر رئيسية في القصة، هل تعتقد أنَّ مثل هذه القواعد ما زالت تملك مكانًا في صنف الغموض المعاصر؟

ريوكيشي: نعم، أعتقد أنَّ أعمال الغموض المعاصرة مُلزمَةٌ بتطبيق قواعد فان دين ووصايا نوكس مثلها مثل سابقاتها. لكن من جهة أخرى، أرى أن صنف الغموض في تطوُّرٍ مستمر، لذا فالتطبيق الجامد لمثل هذه القواعد التي عفَّ عنها الزمن ليس ملائمًا دائمًا للأعمال الإبداعية الجديد. غير أنَّ هذا لا ينفي أنَّ هناك بعض القواعد الأساسية التي يجب أن ترتكز عليها كل أعمال الغموض، وفي نظري لن يضرَّ الكاتب أن يطَّلع عليها ويعرفها على الأقل.

الصحفي: يمكننا اعتبار أعمالك في صنف الأعمال التاريخية، فأومينيكو في سنة 1986، وهيغوراشي 1983، وrose guns في فترة ما بعد الحرب العالمية، ما السبب؟

ريوكيشي: لكلٍ واحدة سبب، ففي هيغوراشي مثلًا، كنا مركزين على عنصر القلق والحيرة. أغلب قرائنا في العشرينات، فلو عدنا قرنًا أو قرنين، لكان الزمن بعيدًا جدًا وصعبًا تصور علاقة شخصية به، لذلك عدنا عشرين سنة حتى نصل لفترة كان فيها قراؤنا أحياءً ولكن يتذكرونها بنوع من الضبابية، حتى يمكنهم القول "كنتُ حيًا حينها، أتساءل إذا كان بإمكاني التحري في الموضوع". أما لأومينيكو، فكان الدافع الرئيس هو "الهاتف النقال". أردتُ فترةً تسبق انتشار الهواتف النقالة، لأن ذلك قد يؤثر على هوية القاتل والعلاقة بين الشخصيات وتصرفاتها، ولذلك اخترتُ سنة 1986.

Q&A

UMINEKO

NO NAKU KORO NI

الصحفي: عددٌ معتبرٌ من أعمالكم تمَّ اقتباسه إلى أنمي أو مانجا، كيف تحددون أيٍّ من الأعمال سوف تُقتَبَس؟
ريوكيشي: باختصار؛ نتلقّى عرضًا من شركة الإنتاج، ثمَّ نوافق عليه. كل أعمالنا المتوفرة باقتباسات للأنمي والمانجا لم تكن ممكنةً سوى بفضل التعاون السخي الذي عرضته علينا مثل هذه الشركات، ولذلك أنا ممتنٌّ لهم كثيراً، ولمن يتلهّف للمزيد من اقتباسات الأنمي والمانجا لأعمالنا، سيسعدني أن تصبُّوا جهودكم على دعم الشركات اليابانية المسؤولة عن المجال (هاهاهاها)

الصحفي: بالمناسبة، هل عندك أعمال أنمي أو مانجا مفضّلة؟
ريوكيشي: أحب أعمالًا كثيرة جدًا سواء في الأنمي أو المانجا، لكن حين تكون كاتبًا لمدّةٍ طويلة مثلي، يصيرُ صعبًا عليك حقًا التمييز والتفضيل بينها، لهذا صرتُ أشعر أنَّ كلَّ عملٍ أتابعه لديه سحره الخاص الذي يُلهِمُني ويغدو مصدر تحفيز وإلهام في عملي الشخصي.

الصحفي: عملتَ مع Key على الرواية المرئية "Rewrite"، ما رأيك في ذلك التعاون؟
ريوكيشي: أحترم Key احترامًا جمًا، وحينها كنتُ أعتبرهم أفضل صنّاع الروايات المرئية عندي، لذا كدتُ أرقص من شدّة الفرحة عندما عرفتُ أنهم اختاروني لأكون كاتب النصوص. كانت تلك تجربة ثمينةً جدًا سنحت لي فيها الفرصة لأبذل كلَّ ما بوسعي في العمل، وهي من أعظم ذكرياتي بصفتي "ريوكيشي 07" لذا لن أنساها ما حييت.

الصحفي: ما كان برأيك أفضل عملٍ صنعه المعجبون بناءً على أعمال 07th Exansion؟
ريوكيشي: إننا نقدِّر عميقًا كل الأنشطة التي يقوم بها المعجبون.
أحد المعجبين أسس مقهًى كاملًا من أعمالنا، وقد قام بإعادة تصميم مبهرة بناءً على عالمنا. لا أزال أذكر كم كنتُ منبهرًا بعمله. وطبعًا لا أنسى أن أذكر كل من ألّفوا قصص دوجينشي أو إبداعات أخرى من أعمالنا، أنا في غاية الامتنان لهم، وقد جمعتُ أعمالهم شخصيًا وهي الآن بمثابة الكنوز عندي.

Q&A

UMINEKO

NO NAKU KORO NI

الصحفي: بالمناسبة، سمحت لمجموعة من المعجبين الأجانب بترجمة أومينيكو ونشر الترجمة مجانًا، فما شعورك حيال هذا الانتشار العالمي؟
ريوكيشي: بصراحةٍ لم يخطر لي أبدًا أن أناسًا من خارج اليابان سيهتمون بأومينيكو. نفس الأمر ينطبق على هيغوراشي، ولكن نصوص أومينيكو بالتحديد معقدة حتى على بعض اليابانيين، فلا يمكنني أن أتصور للآن أن أجانب تكبدوا مجهود قراءتها، وفهمها بل وترجمتها... ذلك يملؤني سعادة.

الصحفي: هل هناك شخصيةٌ تفضِّلها من بين شخصياتك؟
ريوكيشي: أحبُّ كل شخصياتي حبًّا عظيما، لكن إن كان ينبغي أن اختار واحدة، فستكون هي بياتريس من أومينيكو. أظنُّ أنَّ التقلُّب المستمر في شخصيتها وملامحها مثل قطَّة يجعلها تبرز بين كلِّ الشخصيات التي صنعتُها. لكن في نفس الوقت، يصعب ألَّا أقول أنَّ كل الشخصيات هي شخصياتٌ مفضَّلة عندي...

الصحفي: على ذكرِ بياتريس، شخصية سايو ياسودا من أومينيكو مثيرةٌ جدًا للاهتمام. في ماذا كنتَ تفكِّر وأنتَ تصنعها وتعرض ما مرَّت به في مانجا أومينيكو؟
ريوكيشي: سر شخصية سايو يمثِّل جوهر قصَّة أومينيكو بأسرها، لذا فتصميمها وتطوير شخصيتها تمَّ بحذرٍ شديد وكانٍ على قدر عالي جدًا من التعقيد.
في نسخة الرواية الأصلية، قررتُ ألَّا أكشف كل أسرار سايو بالتفصيل لكي أتركَ مجالًا لمخيِّلة القارئ حتى يحلَّ الغموض بنفسه، وهو شيءٌ يمكن فعله طبعًا، فكلُّ ما في الأمر أنيِّ لم أكتب الحل بطريقة سيفهمها كلُّ من هبَّ ودب.
أمَّا نسخة المانجا فقد اعتبرناها نسخة "وضع النقاط على الحروف" بالنسبة لكل عالم أومينيكو، لذا عندما التقيت بناتسومي-سينسي (رسامة نسخة المانجا من الحلقة الثامنة)، طلبتُ منها أن تكشف معظم الأسرار بأسلوب أسهل يمكن للجميع فهمه.
وبالتالي فكلُّ ما سيظهر عن سايو في الحلقة الثامنة من المانجا هو الجواب النهائي في عالم أومينيكو. ليس تفسيراً مختلفًا أو نهاية موازية خاصة بالمانجا فقط، بل هو الجواب الرسمي منِّي أنا ريوكيشي 07 لكل السلسلة.

Q&A

UMINEKO

NO NAKU KORO NI

الصحفي: هل مِن نصيحة تقدِّمها للمعجبين الأجانب الذين يودُّون أن يغدوا كُتَّابًا ومؤلفين؟

ريوكيشي: هناك نوعان من المؤلِّفين، "النوع التجاري" الذي يفهم ويعبرّ عن رغبات الجمهور على حساب التضحية بتمثُّلاته ومبادئه الشخصية، و"النوع الشغوف" الذي يتجاهل كليًا حاجات الجمهور ولا يكتب إلا ما يحلو له، ونصيحتي أن تحاول معرفة أيُّ النوعين أنت بأسرع وقتٍ ممكن، فذلك في اعتقادي سوف يساعد على إرشادك في دربك المهني.

إذا كنتَ من "النوع التجاري" فكُن رزينًا في عملك واحسب حساب كلّ خطوة تتخذها وحتى إن أخطأت انظر لعملك دائمًا على أنَّه وظيفة وليس هواية.

وإذا كنتَ من "النوع الشغوف"، فركِّز على كتابة ما ترشدك إليه رغباتك ولا شيء آخر، لكن بالمقابل عليكَ ألَّا تقلق حتى لو لم يقرأ أحدٌ ما كتبته.

أمَّا إذا كنت من "النوع الشغوف" لكنك قادرٌ على العمل بنفس جدول ووتيرة "النوع التجاري"، فحينها ستترقَّى إلى "النوع المثالي" الذي لا يُضاهى.

الصحفي: وهل أنتَ من النوع المثالي؟

ريوكيشي: كلا، أنا مجرَّد عجوزٍ خرف من النوع "الشغوف حتى النخاع" (هاهاها).

الصحفي: شكرًا لك على محادثتك معنا، هل مِن كلمات أخيرة توجهها لمعجبيك ولجمهورك خارج اليابان قاطبة؟

ريوكيشي: شكرًا جزيلًا لكم على تتبعكم، إنيِّ حقًا في منتهى السرور لأنَّ أناسًا من الخارج يستطيعون الاستمتاع بأعمالي. ما زلتُ أخطط مستقبلًا للإعلان عن مزيدٍ من الأعمال التي أصبُّ فيها كلَّ طاقتي، لذا أقدِّر عميقًا استمرار هذه العلاقة الطيِّبة مع جميع المتابعين. على أي حال، أتقدم لكم بجزيل الشكر حاضرًا ومستقبلًا! وإذا أمكن... أودُّ حقًا لو أسمع انطباعات الزوَّار الأجانب، لا بأس سواء كانت بالإنجليزية أو اليابانية، لذا أرجوكم لا تبخلوا علينا بآرائكم! شكرًا جزيلًا على هذه التجربة القيِّمة!

النهاية.